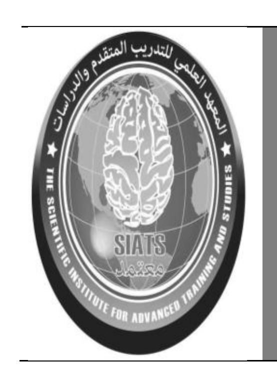


SIATS Journals

Journal of Human Development and Education for specialized Research

(JHDESR)

Journal home page: http://www.siats.co.uk



مجلة التنمية البشرية والتعليم للأبحاث التخصصية

العدد 2، المجلد 4 ، أكتوبر 2018م.

e ISSN 2462-1730

EFFECT OF ELECTRONIC GAMES IN THE BEHAVIOR OF THE SUDANESE CHILD – A SURVEY OF A SAMPLE OF PARENTS IN KHARTOUM STATE FOR THE YEAR 2018

تأثير الالعاب الالكترونية في سلوك الطفل السوداني

دراسة مسحية علي عينة من اولياء الامور بولاية الخرطوم للعام 2018م

بدرالدين علي حمد محمد

جامعة جازان –كلية الآداب والعلوم الانسانية – قسم الصحافة والاعلام

Abualag19666@gmail.com

1439 – 2018م

ARTICLE INFO

Article history:

Received 14/1/2018
Received in revised form 30/1/2018
Accepted 13/3/2018
Available online 15/04/2018

Keywords:
Insert keywords for your paper

Abstract

This study entitled (Effect of electronic games in the behavior of the Sudanese child - a survey of a sample of parents in Khartoum State for the year 2018)

The objectives of the study are to know the motives of Sudanese children to practice electronic games and to discover the negative and positive aspects of these games and to identify the impact of these games on the behavior of the Sudanese child- The researcher used the descriptive study type, the survey method and the questionnaire tool

One of the most important findings of the study is that it showed that the mobile phone is among the most electronic means used by the Sudanese child. The study showed that the love of adventure, leisure time and imagination development are the most important reasons for children to play electronic games.



الملخص

هذه الدراسة بعنوان (تأثير الالعاب الالكترونية في سلوك الطفل السوداني – دراسة مسحية على عينة من اولياء الامور بولاية الخرطوم للعام 2018م) حيث تهدف الدراسة لمعرفة دوافع الاطفال السودانيين لممارسة الالعاب الالكترونية والكشف عن سلبياتها وايجابياتها والتعرف على التأثيرات المحتملة لهذه الالعاب والوقوف على تأثير هذه الالعاب في سلوك الطفل السوداني، وقد استخدم الباحث نوع الدراسة الوصفية والمنهج المسحي واداة الاستبيان.ومن اهم نتائجها انها بينت ان الهاتف المحمول من اكثر الوسائل الالكترونية التي يستخدمها الطفل السوداني ووضحت الدراسة ان حب المغامرة وشغل وقت الفراغ وتنمية الخيال هي اكثر الاسباب التي من اجلها يمارس الاطفال الالعاب الالكترونية واشارت الدراسة انه بالإمكان تصنيع العاب الكترونية تجسد بطولات القادة المسلمين



1 مقدمة:

لا يكاد يخلو بيت او متجر من الالعاب الالكترونية التي تجذب الاطفال بالرسوم والالوان والخيال والمغامرة , وانتشرت هذه الالعاب بصورة ملحوظة وقد ادى انتشار الكومبيوتر والعاب الفيديو في السنوات الاخيرة واصبح لها تأثير في حياة الطفل ,وساهمت في تشكيل حياة الطفل في البيت والمدرسة , فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة الا والتكنولوجيا الحديثة لها الدور الاكبر فيه , فقد انتشرت هذه الالعاب في كافة المجتمعات وكذلك في السودان بوجه خاص حتي اصبحت جزءا من غرفة الطفل السوداني بل اصبح الاباء يصطحبونها معهم اينما ذهبوا ليزيدوا الاطفال ادمانا على ممارستها

فقد اصبح الاطفال في السودان وفي بقية العالم يفضلون الالعاب الالكترونية اكثر من الالعاب التقليدية والباحث في هذه الدراسة يود التعرف عي تأثير هذه الالعاب الالكترونية على سلوك الاطفال .

مشكلة الدراسة :

نجحت الالعاب الالكترونية في جذب الاطفال وقد ساعد في انتشارها سهولة استخدامها لكونها وسيلة ترفيهية تمكن الاطفال من الاكتشاف والتجريب وقد اظهرت تأثيرا مختلفا على سلوك الاطفال وزادت الساعات التي يقضيها هؤلاء الاطفال في اللعب نتيجة لتعدد الالعاب الالكترونية وتنوعها .وفي هذه الدراسة يود الباحث دراسة هذه الظاهرة للتعرف على اثارها السلوكية والصحية ومعرفة ما يخص سلبياتها وايجابياتها وتحديد مخاطرها .

ويتم تحديد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي التالي :- ما تأثير الالعاب الالكترونية في سلوك الطفل السوداني؟

اهداف الدراسة :



تسعى هذه الدراسة لتحقيق مجموعة من الاهداف اهمها :

1- معرفة دوافع الاطفال السودانيين للألعاب الالكترونية .
2- الكشف عن ايجابيات ممارسة الالعاب الالكترونية على الاطفال .
3- الكشف عن التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على الاطفال .
4- الوقوف على تأثير الالعاب الالكترونية في سلوك الاطفال.

اهمية الدراسة :

الدراسة تتناول موضوع مهم هو تأثير الالعاب الالكترونية في سلوك الاطفال كما تفتح الدراسة افاق جديدة لدراسات تتناول مثل هذه الدراسة من جوانب لم يتطرق لها الباحث

تساؤلات الدراسة :

تجيب هذه الدراسة على مجموعة من التساؤلات اهمها :

1-ما اهم وسيلة الكترونية يستخدمها الطفل السوداني لممارسة الالعاب الالكترونية ؟

2-ما الدوافع لممارسة الاطفال السودانيين للألعاب الالكترونية ؟

3-هل اسهمت الالعاب الالكترونية في رفع مستوى التحصيل الدراسي للأطفال السودانيين؟

4-ما مدى مساهمة الالعاب الالكترونية في غرس سلوكيات العدوان عند الاطفال؟

6-ما الاضرار الصحية التي تسببها الالعاب الالكترونية لدى الاطفال السودانيين ؟

7- ما اكثر انواع الالعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام الاطفال السودانيين؟



نوع الدراسة ومنهجها :

تأتي هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية التي تستهدف (دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بطبيعة ظاهرة او موقف او مجموعة من الناس , او مجموعة من الاحداث, او مجموعة من الاوضاع وذلك بهدف الحصول على معلومات كافية ودقيقة عنها ,دون الدخول في اسبابها او التحكم فيها) ([1]). وفي اطار هذا النوع من البحوث استخدم الباحث منهج الدراسات المسحية والذي يعتبر (جهداً علمياً للحصول على بيانات ومعلومات واوصاف عن الظاهرة او مجموعة الظواهر موضوع البحث)([2])

الدراسات السابقة :- الدراسة الاولى :- (دلال عبد العزيز ،2009م)([3])

بعنوان :-اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت .

اهداف الدراسة :

1-معرفة الالعاب الالكترونية التي يقبل عليها الطلاب .

2-الكشف عن تأثير السلوك العدواني للألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت.

3-الوقوف على واقع اثر ممارسة الالعاب الالكترونية لطلاب مرحلة الثانوية

([1])سمير محمد حسين, بحوث الاعلام الاسس والمبادئ ,القاهرة:- عالم الكتب , ط1 ,1976 م,ص127

لسيد احمد عمر ,البحث الاعلامي مفهومه واجراءاته ,الكويت, ,مكتبة الفلاح للنشر , ط2, 2002م,ص227 ا([2])

(3)دلال عبد العزيز الحشاش ,اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لطلبة مرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية بالكويت, رسالة ماجستير ,كلية الدراسات العليا بجامعة الكويت , قسم الارشاد النفسي والتربوي ,2008



نوع الدراسة ومنهجها :– من مصفوفة الدراسات الوصفية واستخدمت المنهج المسحي

اداة الدراسة :– صحيفة الاستبيان

نتائج الدراسة :

1–وجود فروق ذات لالة احصائية عند مستوى (5,) لدرجات طلبة المرحلة الثانوية للمدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لا ثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية

الدراسة الثانية-:(كهينة علواش, 2007م)([4])

اهداف الدراسة :

1– الكشف على مدى تأثير الطفل بما يشاهده من مادة عنيفة او ما يعرض عليه في اية وسيلة اعلامية .

2– معرفة تأثير التلفزيون والعاب الفيديو في الانحرافات السلوكية التي تشهدها وتعاني منها المجتمعات .

3– معرفة الكيفية التي يمكن بها تحصين الفرد والمجتمع من هذا العنف خصوصا الالعاب الالكترونية

4– الكشف عن سبب اقبال الاطفال على الالعاب الالكترونية

نوع الدراسة ومنهجها : استخدمت الدراسة نوع الدراسة الوصفية والمنهج المسحي

الاداة : الاستبيان

(4)كهينة علواش , معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو و تأثيره على الطفل , رسالة ماجستير , جامعة الجزائر , كلية العلوم السياسية والاعلام , قسم الاعلام والاتصال,2007



نتائج الدراسة :

1-الاطفال يقبلون على الالعاب الالكترونية اكثر من الاقبال على مشاهدة التلفزيون.

2-الالعاب الالكترونية العنيفة هي اكثر الالعاب اقبالا من الافال عليها .؟

-1 لا توجد متابعة للأطفال عند ممارستهم للألعاب الالكترونية

الدراسة الثالثة :-(احمد فلاق ,2009م)([5])

العنوان :- الطفل الجزائري والعاب الفيديو , دراسة في القيم والمتغيرات.

اهدف الدراسة :-

1-معرفة مكانة العاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري

2-تحديد مصدر العاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري

3-الكشف عن خصائص شكل ومضمون العاب الفيديو المفضلة .

4-معرفة القيم المحتواه في هذه الالعاب.

5-الكشف عن عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الالعاب .

نوع الدراسة ومنهجها : استخدمت الدراسة نوع الدراسة الوصفية والمنهج المسحي

([5]) احمد فلاق ,الطفل الجزائري والعاب الفيديو , دراسة في القيم والمتغيرات , رسالة دكتوراه , جامعة الجزائر ,كلية العلوم السياسية والاعلام , قسم الاعلام والاتصال ,2009م



الاداة : الاستبيان

اهم النتائج :

1-للالعاب الالكترونية تأثير مباشر على الطفل الجزائري .

2-الالعاب الالكترونية تؤثر على القيم والمضامين الاخلاقية للطفل الجزائري

3-الالعاب الالكترونية تمثل واقعا جديدا يؤثر على ثقافة المجتمع الجزائري الدراسة الرابعة

الدراسة الرابعة (مها حسني الشحروري, 2007م) ([6])

العنوان : اثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن

اهداف الدراسة :

1-معرفة اثر الالعاب الالكترونية في العمليات المعرفية لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة

2-الكشف عن فروق في العمليات المعرفية لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة نتيجة استخدامهم للألعاب الالكترونية .

---

(6) مها حسني الشحروري , اثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة الاردن , رسالة دكتوراه , كلية الدراسات التربوية العليا , قسم علم النفس التربوي , 2007م



3-الالعاب الالكترونية على مقياس باراون للذكاء الانفعالي لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة

نوع الدراسة ومنهجها : استخدمت الدراسة نوع الدراسة الوصفية والمنهج المسحي

الاداة : الاستبيان

اهم النتائج :

1-هناك فروق ذات دلالة احصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند المستوى (0,0 5) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة .

2-هناك فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (05 ,)على اتخاذ القرار بين متوسطات الاداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة

التعليق على الدراسات السابقة :

تناولت الدراسات السابقة الالعاب الالكترونية وتأثيرها على الطفل من زوايا وجوانب مختلفة فمنها من تناول معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو , ودراسة تناولت العاب الفيديو دراسة للقيم والمتغيرات ,ومنها تأثير الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية ودراسة تناولت اثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية لدى اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الاردن . اما هذه الدراسة فإنها تتناول تأثير الالعاب الالكترونية على سلوك الطفل السوداني ,أي انها تختلف عن بقية الدراسات في تناولها لسلوك الطفل السوداني وقد استفاد الباحث من الدراسات السابقة لدراسة جوانب التي لم تتطرق اليها هذه الدراسات .

نسبة لضخامة مجتمع الدراسة وهم اولياء امور الاطفال بالسوان فقد قصر الباحث مجتمعه على اولياء الامور بولاية الخرطوم, وشملت الفترة الزمنية العام 2018م للوقوف على اخر تأثيرات الالعاب الالكترونية علي سلوك الطفل السوداني



مجتمع الدراسة:

فقد اختار الباحث جزئية من اولياء امور الاطفال السودانيين بولاية الخرطوم تمثل هذا المجتمع وتحدد اغراض البحث فقد اختار الباحث هذه العينة بدلا عن دراسة المجتمع كله وذلك للأسباب الاتية :

يصعب الوصول الي كافة عناصر المجتمع لان المجتمع كبير وواسع الانتشار

- يصعب دراسة الظاهرة علي المجتمع الكلي للدراسة لذا تم اختيار عينة عشوائية بسيطة من اولياء الامور بولاية الخرطوم وبلغت 340مبحوث وتم اختيار هذه العينة نسبة لتجانس افراد المجتمع . قام الباحث بأعداد استمارة استبيان واعادها عن طريق الكمبيوتر ووضع رابط وارسالها الي افراد العينة وتعتبر عينة ممثلة غير منحازة وفيها جميع خصائص الجمهور الاصلي .

اداة الدراسة :

قام الباحث بتصميم استمارة استبيان شملت (15) سؤال مغلق يعطى خيارات لأفراد العينة .

اختبار صدق صحيفة الاستبيان :

اعتمد اختبار الصدق على اسلوبين هما :

أ-الصدق الظاهري وفى هذا الخصوص قام الباحث بدراسة صحيفة الاستبيان بعد تصميمها ، للتأكد من ان الاسئلة متصلة جميعها وحذف الاسئلة غير المهمة



وللتأكد من الصدق الظاهري تم عرض الاستمارة على ثلاثة محكمين (7)

ب–الصدق التجريبي :–وتم عن طريق وضع أسئلة تأكيدية ليقيس نفس الشيء بأسلوبين مختلفين ، كما اعتمد الباحث على الاتساق الداخلي بين إجابات الاسئلة المرتبطة ، وجاءت نسبة الصدق لعامل صدق 90,2%.

اختبار الثبات :

تم اخذ مجموعة من الأفراد 10% من العينة ، وتم ارسال الاستمارة لهم ثم بعد اسبوع تم إعادة ارسال نفس الاستبانة وبالتطبيق على البيانات التي تم الحصول عليها ، وجدت أن معامل الاتساق الداخلي 91.2% وهو معامل مرتفع ذو دلاله علمية عالية ، ويذيد الاطمئنان على صلاحية الاستبانة للدراسة

النظريات المفسرة للدراسة :

اولا:–نظرية الاعتماد علي وسائل الاعلام:

تقوم علاقات الاعتماد علي وسائل الاعلام علي ركيزتين :

كما يتم تحديد الاهداف التي يسعى لها الطفل السوداني من خلال استخدامه للألعاب الالكترونية ، هما الاهداف والمصادر، فالأهداف هي التي يتعرض من اجلها الجماعات والافراد لوسائل الاعلام اما المصادر , يسعي الافراد والجماعات نحو وسائل الاعلام المختلفة من اجل بلوغ اهدافهم ،كما ان الطفل السوداني يختار الالعاب التي يرى انها تحقق اهدافه .

(7)البروفسيور منصور محمد عثمان, استاذ بجامعة ام درمان الاسلامية –كلية الاعلام
2- دكتور بشرى يوسف استاذ بجامعة ام درمان الاسلامية –كلية الاعلام
3- دكتور حبيب صالح' استاذ بجامعة ام درمان الاسلامية –كلية الاعلام



الفهم : مثل الحصول علي الخبرات ومعرفة الذات

التوجيه : مثل ماذا تقرا؟ ماذا تشتري ؟

التسلية : للراحة والاسترخاء

نظرية الاستخدام والاشباع : ثانيا :

وهي من نظريات التأثير المحدود لوسائل الاعلام وتري ان أي وسيلة اعلامية او مضمون يحدد بالخلفيات الديمغرافية والاقتصادية والثقافية للأفراد ، اما الحاجات والدوافع تحدد بعوامل بيولوجية ونفسية واجتماعية والتي يشبعها الافراد تبعا لظروفهم

وفي هذه الدراسة يتضح مدي الاعتماد على الالعاب الالكترونية لدي الطفل السوداني والمتمثلة في تحديد الاهداف وتحديد المصادر التي يعتمد عليها وكذلك تحديد الدوافع والحاجات حسب الخلفيات الديمغرافية و النفسية للطفل السوداني كما ان تحديدهم لاستخدام لنوع الالعاب الالكترونية تحدد امكانياتهم الاقتصادية كامتلاكهم شبكة انترنيت والعاب فيديو وتلفاز كوسائط متاحة واستعدادهم النفسي لاستخدام هذه الالعاب.

مصطلحات الدراسة :

1-التاثير: هو ذلك التغيير الذي يطرأ على سلوك المتلقي للرسالة الاعلامية ,وقد يتعلم منها

شيئا او انه قد يغير اتجاهه النفسي ويكون اتجاها جديدا ([8]) ويعرف التأثير اجرائيا بانه التغير الذي يحدث للطفل نتيجة استخدامه للألعاب الالكترونية.

([8])ط1, 1979م , ص17 ابراهيم امام , الاعلام الاذاعي والتلفزيوني , القاهرة, دار الفكر,



2–الطفل لغويا : الصغير, الشي الرخص , فهو ايضا مرحلة عمرية من دورة حياة الانسان تمتد من الميلاد الي بداية المراهقة ([9])

3–السلوك :– يعني تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجابته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به ام لم يشعر به ([10]) تحليل وتفسير البيانات

تفسير وتحليل البيانات

جدول رقم(1)

يوضح الفئات العمرية لأفراد عينة الدراسة

النسبة المئوية	التكرار	الفئات
%13.3	45	20 عام– 30 عام
%36,2	123	31 عام – 40 عام
%28,5	97	41 عام – 50 عام
%22	75	51عام فاكثر
%100	340	المجموع

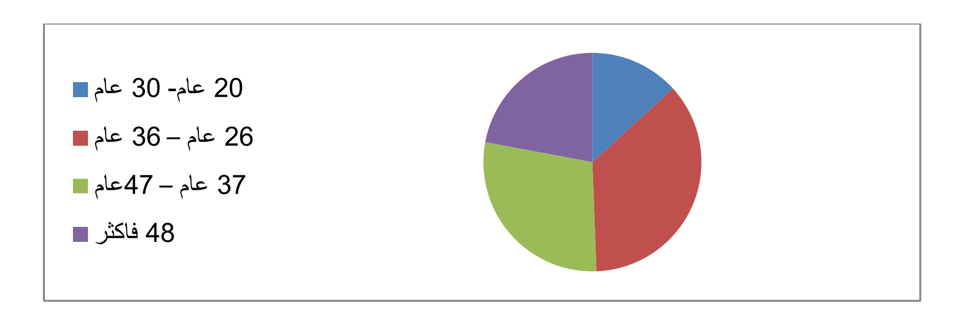
([9])محمد الريماوي , علم النفس الطفل , عمان , دار الشروق , ط2, 1997م, ص47

([10]) سعيد بومغيرة , اثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب , رسالة دكتوراه, جامعة الجزائر, كلية العلوم السياسية والاعلام , قسم الاعلام والاتصال ,2006م



يلاحظ أن اكثر الفئات العمرية من اولياء الامور تتراوح بين 31 عام – 40 عام وهى الاعمار التي تتصف بالنضج مما يساعد في فهم التأثيرات السلبية والايجابية للألعاب الالكترونية في سلوك

اطفالهم



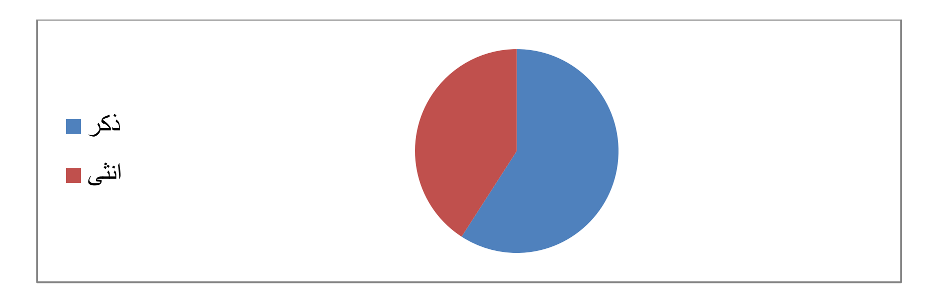
جدول رقم (2)

يبين نوع عينة الدراسة

	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	201	%13.3
انثى	139	%36,2
المجموع	340	%28,5



اعلي نسبة هي الذكور من العينة كما ان مشاركة الاناث تعتبر معقولة مقارنة بالمجتمعات العربية الأخرى بسبب العادات والتقاليد التي يقل فيها عدد المشاركات في الاجابة علي الاستبيانات المطروحة من قبل الباحث

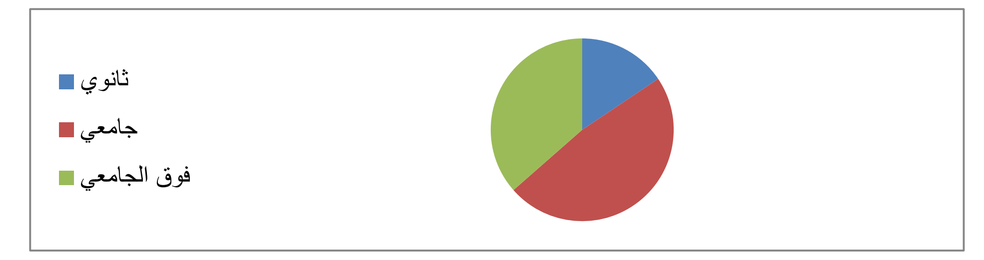


جدول رقم (3)

يوضح المستوي التعليمي لأفراد العينة

النسبة المئوية	التكرار	الفئات
%15,6	53	ثانوي
%47,9	163	جامعي
%36,5	124	فوق الجامعي
%100	340	المجموع

يلاحظ من الجدول أعلاه ان 47,9 % هم من الجامعيين و 36,5 % هم من فوق الجامعي ويوكد ذلك أن معظم افراد العينة هم من فئة المتعلمين مما ساعد كثيراً على استيعاب اسئلة الاستبانة واجابتها بكل صدق ووعي





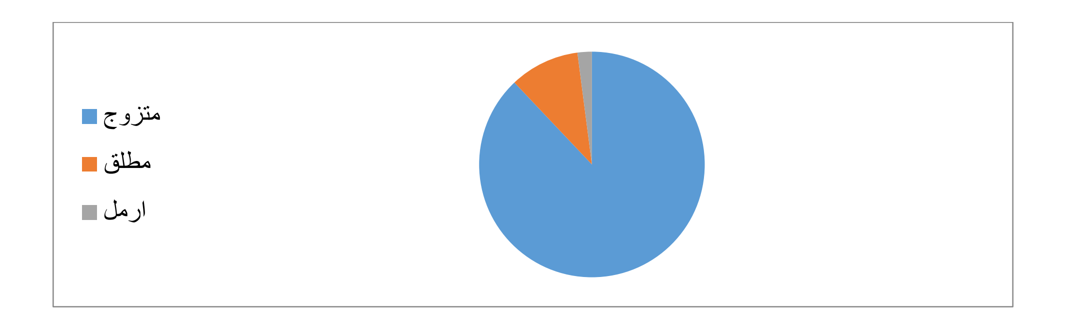
جدول رقم (4)

الحالة الاجتماعية لأفراد الدراسة

الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
متزوج	299	%87,9
مطلق	34	%10
ارمل	7	%2,1
المجموع	340	%100

من الجدول اعلاه يتضح ان هناك استقرار اسري للمتزوجين وهذا مؤشر جيد يساعد على تربية الاطفال والعناية بهم ويقل مؤشر الطلاق اذ يلغ 10% فقط من افراد العينة





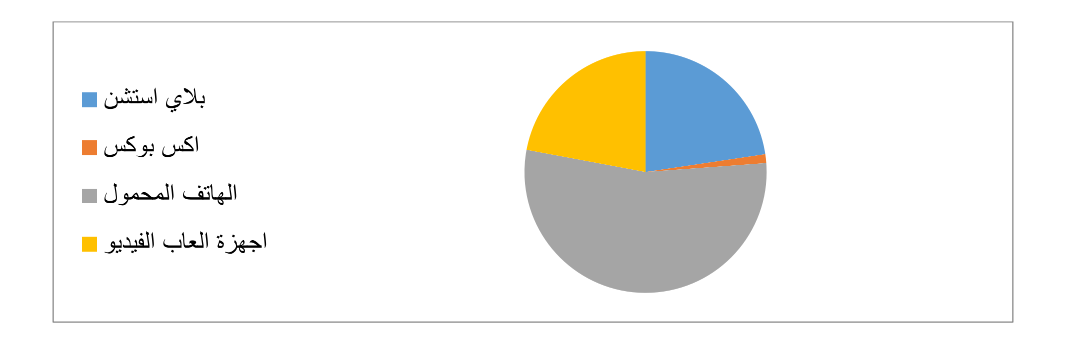
جدول رقم (5)

الوسيلة الالكترونية التي يستخدمها الطفل السواني لممارسة الالعاب الالكترونية

الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
بلاي استشن	77	%22,7
اكس بوكس	4	%1,1
الهاتف المحمول	184	%54,1
اجهزة العاب الفيديو	75	%22,1
المجموع	340	%100

من الجدول اعلاه اكثر الوسائل الالكترونية التي يستخدمها الطفل السوداني لممارسة الالعاب الالكترونية هي العاب الهاتف المحمول ويرجع ذلك لتوفرها ومجانيتها وسهولة لعبها في أي وقت بالنسبة للطفل السوداني





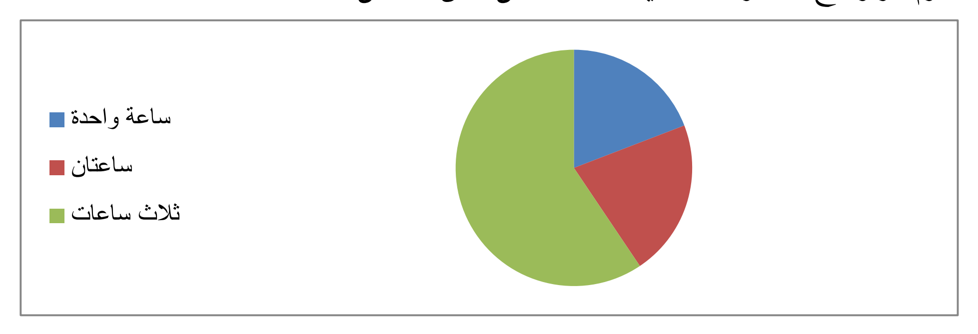
جدول رقم (6)

الوقت الذي يمضيه الطفل السوداني امام الالعاب الالكترونية

الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
ساعة واحدة	59	%17,4
ساعتان	66	%19,4
ثلاث ساعات	183	%63,2
المجموع	320	% 100



من الجدول اعلاه يتضح ان الوقت الذي يقضيه الطفل السوداني امام الالعاب الالكترونية هو ثلاث ساعات خلال اليوم ,ويوضح ان الوقت الذي يهدره الطفل ليس بالقليل.



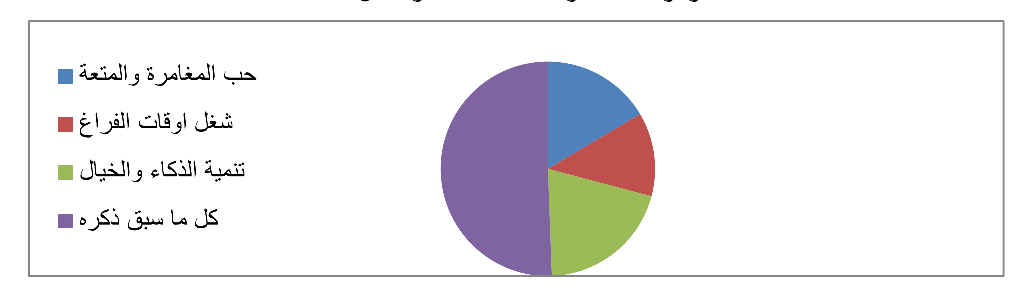
جدول رقم (7)

يبين السبب الذي من اجله يمارس الطفل الالعاب الالكترونية

النسبة المئوية	التكرار	الفئات
%16,5	56	حب المغامرة والمتعة
%12,6	43	شغل اوقات الفراغ
%20,3	69	تنمية الذكاء والخيال
%50,6	172	كل ما سبق ذكره
%100	340	المجموع



اجمع اولياء الامور ان اطفالهم يمارسون الالعاب الالكترونية من اجل حب المغامرة والمتعة وشغل اوقات الفراغ وكذلك تنمية الذكاء والخيال ,ويعد التربويون اللعبة التي لا تحقق شروط النمو بجوانبه المختلفة هي لعبة غير صحيحة , ولا سليمة لان الطفل كي يحقق تجربة الحياة بكل معانيها لا بد ان تحقق له اللعبة النمو في جميع الجوانب الروحية والخلقية و والنفسية والاجتماعية و الحركية



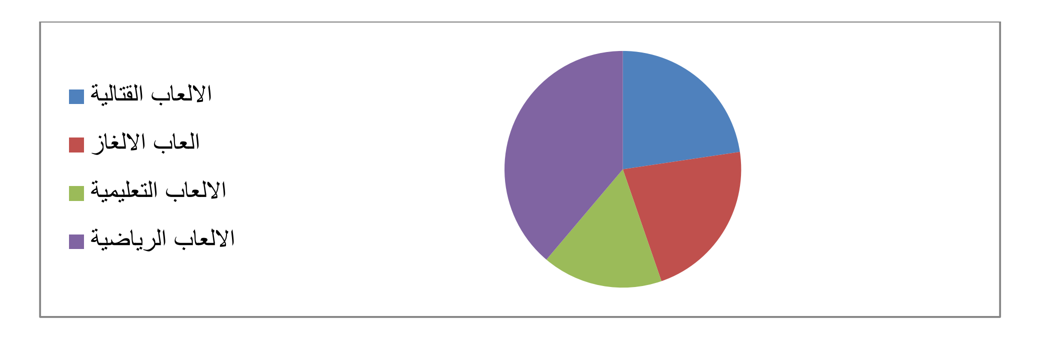
جدول رقم (8)

من اكثر الالعاب التي يفضلها الطفل السوداني من وجهة نظر اولياء الامور

الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
الالعاب القتالية	77	%22,6
العاب الالغاز	75	%22,1
الالعاب التعليمية	56	%16,5
الالعاب الرياضية	132	%38,8
المجموع	340	%100



الالعاب الرياضية في المرتبة الاولى وتليها الالعاب القتالية , فالألعاب الرياضية يمكن للطفل ان يختار اما ان يكون لاعبا ضمن فريق او ان يكون مدربا يضع الخطط وايضا الالعاب القتالية ترتكز على نفس المبدأ لكنها موجهة نحو موضوع مختلف لأنه تجعل من اللاعب الطفل قائد عسكري حقيقي.



جدول رقم (9)

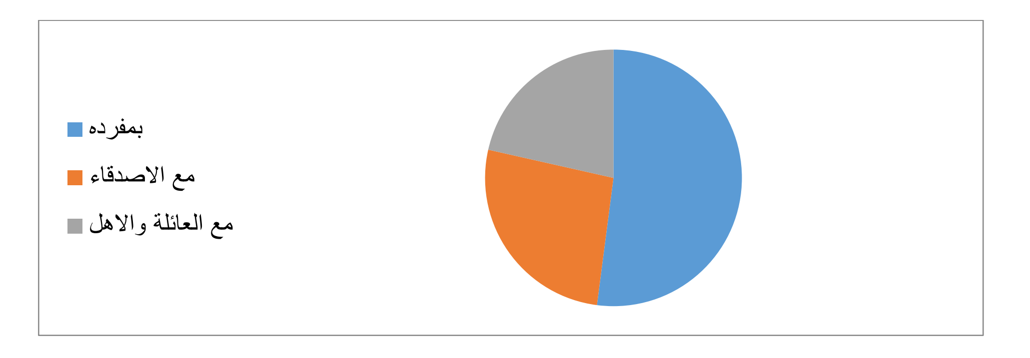
يوضح طبيعة ممارسة الطفل السواني للألعاب الالكترونية

الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
بمفرده	177	%52,1
مع الاصدقاء	90	%26,5



مع العائلة والاهل	73	%21,4
المجموع	340	%100

اكد اولياء الامور ان غالبية اطفالهم يمارسون الالعاب الالكترونية بمفردهم وهذا يؤكد المزيد من العزلة وبعد هؤلاء الاطفال عن الدور الاجتماعي للأسرة وجماعة الرفاق.



جدول رقم (10)

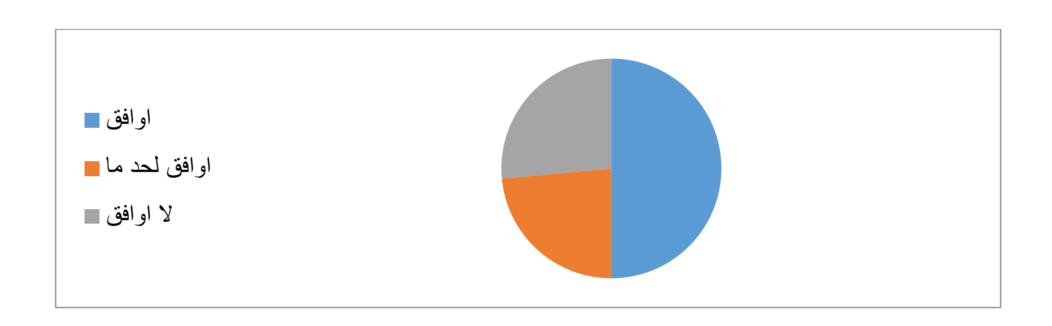
يوضح اذ ما كانت الالعاب الالكترونية تمد الاطفال بالمعلومات القيمة

الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
اوافق	170	%50
اوافق لحد ما	80	%23,5
لا اوافق	90	%26,5



المجموع	340	%100

اكد افراد عينة الدراسة ان الالعاب الالكترونية تمد الطفل بمعلومات قيمة (اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله وتطلع اللاعبين على افكار جديدة ومعلومات حديثة)([11])



جدول رقم (11)

يبن اذ ما كانت الالعاب الالكترونية تسهم في تدني مستوى التحصيل الدراسي للأطفال

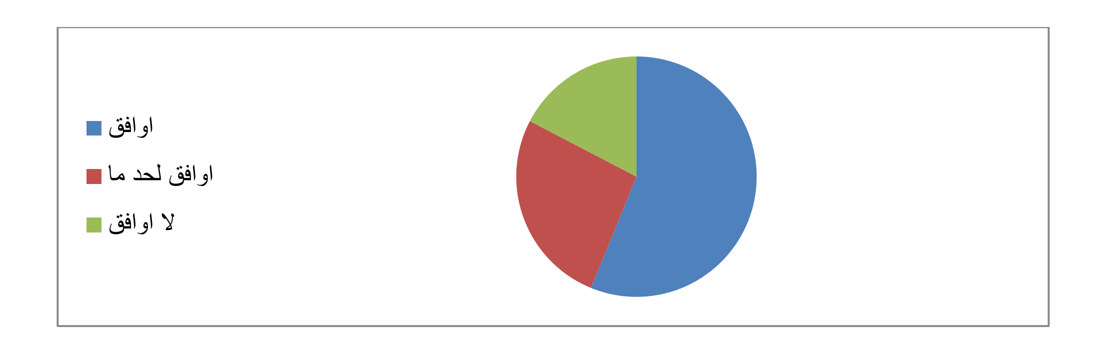
الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
اوافق	191	%56,2
اوافق لحد ما	90	%26,5
لا اوافق	59	%17,3

[11] جودت عزت عبد الهادي, سعيد حسني , دليل الاباء والمرشدين التربويين في القضايا التعليمية والنفسية والاجتماعي (عمان ,دار الثقافة للنشر , ط1, 2005م , ص278



%100	340	المجموع

وافق اولياء امور الاطفال على ان الالعاب الالكترونية تسهم في تدني مستوى التحصيل الدراسي لهم لان سهر الاطفال طيلة الليل في ممارسة هذه الالعاب يقلل من مجهوداتهم.



جدول رقم (12)

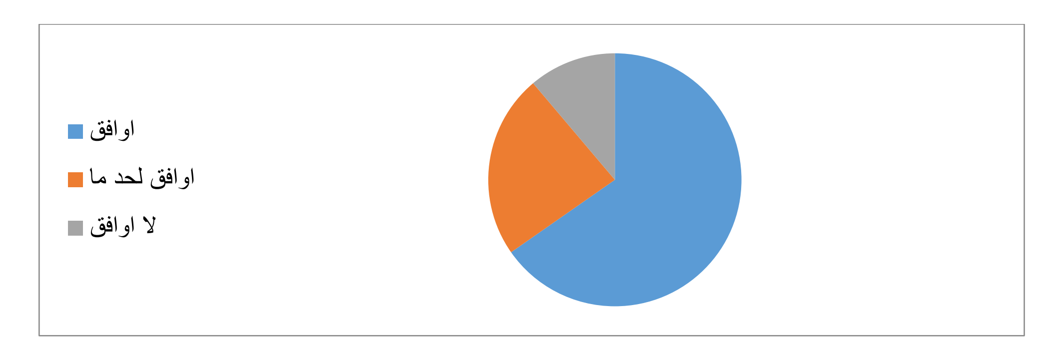
يوضح اذ ما كانت الالعاب الالكترونية تغرس في الاطفال سلوكيات العدوان

النسبة المئوية	التكرارات	الفئات
%65,3	222	اوافق
%23,5	80	اوافق لحد ما
%11,2	38	لا اوافق



%100	340	المجموع

اكد افراد عينة الدراسة ان الالعاب الالكترونية تغرس في الاطفال سلوكيات العدوان التي يتعلمونها من خلال ممارستهم للعب خصوصا تلك التي يتفاعل معها الطفل , فكلما كانت تلك الالعاب عنيفة كلما كان السلوك العدواني اكبر لدى هؤلاء الاطفال.



جدول رقم (13)

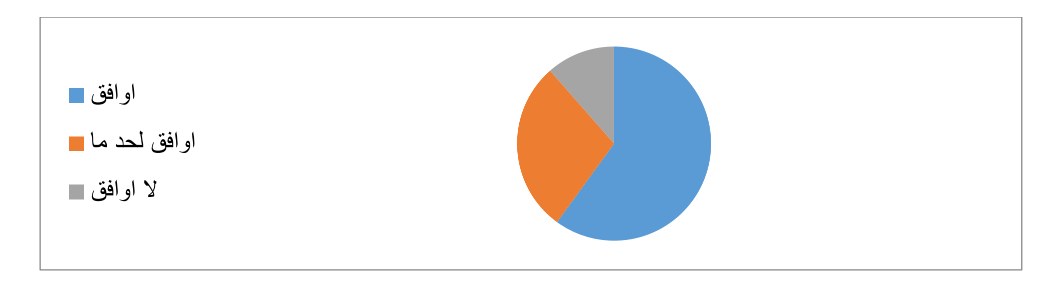
الالعاب الالكترونية تتسبب في ضعف حاستي السمع والبصر للطفل بكثرة استخدامها

النسبة المئوية	التكرارات	الفئات
% 60	204	اوافق
%28,5	97	اوافق لحد ما
%11,5	39	لا اوافق



المجموع	340	%100

وافق اولياء امور الاطفال على الاضرار التي تسببها ممارسة الالعاب الالكترونية بكثرة للأطفال (تؤثر الالعاب الإلكترونية سلبا على نظر الاطفال ,اذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الاشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز او الحاسب التي يجلس امامها ساعات طويلة)([12])



جدول رقم (14)

يبين اذ ما كان بالإمكان استغلال الالعاب الالكترونية لغرس قيم العمل لدى الطفل

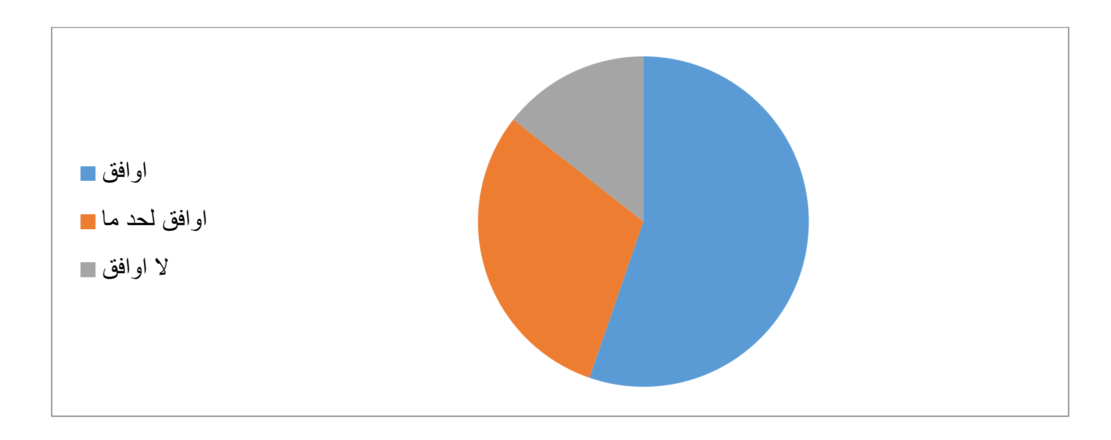
الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
اوافق	188	% 55,3
اوافق لحد ما	103	%30,3

(12) ابوجراح, طفلك والالعاب الالكترونية ,– مزايا واخطار , مجلة المتميزة , العدد الثالث والعشرون ,2003م ص , 7



%14,4	49	لا اوافق

اكد افراد عينة الدراسة امكانية الاستفادة من الوقت الذي يقضيه اطفالهم في ممارسة الالعاب الالكترونية وتوجيهها في غرس قيمة العمل الذي يرتبط بقيمة الوقت بما تحتاجه هذه الالعاب من حيوية ونشاط للطفل.



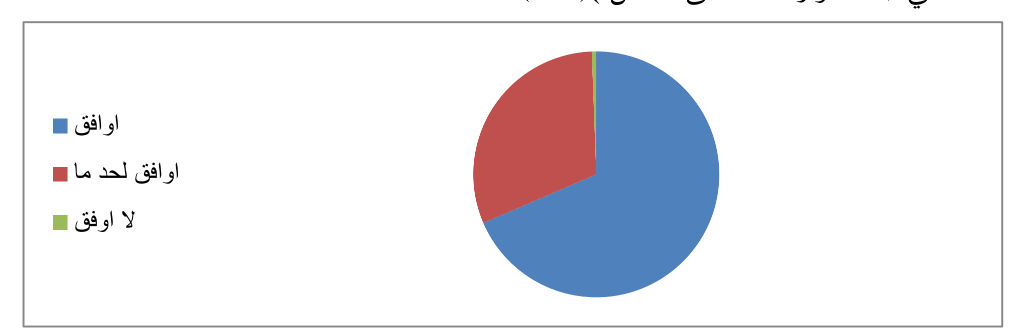
جدول رقم(15)

يمكن تصنيع العاب الكترونية تجسد بطولات القادة المسلمين

النسبة المئوية	التكرارات	الفئات
% 68,5	233	اوافق

اوافق لحد ما	105	%30,9
لا اوافق	2	% ,5
المجموع	340	%100

وافق اولياء امور الاطفال على امكانية تجسيد بطولات القادة المسلمين في هذه الالعاب الالكترونية ,لان بهذه العاب بعض المضامين الضارة (بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الاسلامي , قد تؤثر سلبا على الطفل)([13])



النتائج:

توصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج التالية

1-بينت الدراسة ان الهاتف المحمول هو من اكثر الوسائل الالكترونية التي يستخدمها الطفل السوداني لممارسة الالعاب الالكترونية .

[13] بلال عرابي, قضايا في اعلام الطفولة , مجلة الطفولة والتنمية ,العد السادس , مج2, 2002م,ص 23



2-اشارت الدراسة ان الوقت الذي يقضيه الطفل السوداني امام الالعاب الالكترونية هي ثلاث ساعات خلال اليوم.

3-اوضحت الدراسة ان حب المغامرة والمتعة وشغل وقت الفراغ وتنمية الذكاء والخيال هي الاسباب التي من اجلها يمارس الاطفال الالعاب الالكترونية .

4 -اظهرت الدراسة ان الالعاب الرياضية وتليها الالعاب القتالية هي من اكثر الالعاب التي يفضلها الطفل السوداني.

5-اكدت الدراسة ان الطفل السوداني يمارس الالعاب الالكترونية بمفرده.

6-كشفت الدراسة ان الالعاب الالكترونية تمد الاطفال بالمعلومات القيمة .

7-بينت الدراسة ان الالعاب الالكترونية تسهم في تدني مستوى التحصيل الدراسي للأطفال.

8-اكدت الدراسة ان الالعاب الالكترونية تغرس في الاطفال سلوكيات العدوان.

9-بينت الدراسة ان كثرة استخدام الالعاب الالكترونية تتسبب في ضعف حاستي السمع والبصر للأطفال

10-اشارت الدراسة انه بالإمكان استغلال الالعاب الالكترونية في غرس قيم العمل لدى الطفل.

11-اوضحت الدراسة انه بالإمكان تصنيع العاب الكترونية تجسد بطولات القادة المسلمين.

التوصيات:

1- من الواجب ضرورة تفعيل دور الهيئات الرقابية الحكومية في مراقبة ما يطرح بالأسواق من الالعاب الالكترونية وعدم السماح بدخول مواد او اشرطة فيديو والتي قد يكون فيها ضرر بعقيدة الاطفال وثقافتهم واخلاقهم.



2- على اولياء امور الاطفال مراقبتهم اثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية وتحديد وقت مناسب للأطفال لهذه الممارسة

3- على اولياء امور الاطفال مراقبتهم اثناء ممارستهم للألعاب الالكترونية وتحديد وقت مناسب للأطفال لهذه الممارسة حتي لا تكون خصما على تحصيلهم الدراسي.

4- تقليل ساعات استخدام الاطفال للألعاب الالكترونية خلال اليوم ,وان لا يترك للعب بها بمفرده لان الطفل بدون التواصل مع الاخرين يجعل منه طفلا منطويا .

5- ضرورة بث برامج اعلامية لتوعية اولياء الامور بخطورة هذه الاجهزة وما تسببه من اضرار على الاطفال, وكذلك تعميق دور المدرسة والمسجد بوضع الخطط الوقائية والعلاجية تجاه استخدام الاطفال للألعاب الالكترونية واختيار المواد المفيدة منها .

المراجع والمصادر:

المراجع العربية :

1- ابراهيم امام , الاعلام الاذاعي والتلفزيوني , القاهرة, دار الفكر,ط1, 1979م .

2-السيد احمد عمر ,البحث الاعلامي مفهومه واجراءاته ,الكويت, ,مكتبة الفلاح للنشر , ط2, 2002م.



3-جودت عزت عبد الهادي, سعيد حسني , دليل الاباء والمرشدين التربويين في القضايا التعليمية والنفسية والاجتماعي عمان ,دار الثقافة للنشر , ط1, 2005م.

4-محمد الريماوي , علم النفس الطفل , عمان , دار الشروق , ط2, 1997م

5-سمير محمد حسين, بحوث الاعلام الاسس والمبادئ ,القاهرة:- عالم الكتب , ط ,197 م

الرسائل الجامعية :

1- احمد فلاق ,الطفل الجزائري والعاب الفيديو , دراسة في القيم والمتغيرات , رسالة دكتوراه , جامعة الجزائر , كلية العلوم السياسية والاعلام , قسم الاعلام والاتصال ,2009م

2-دلال عبد العزيز الحشاش ,اثر ممارسة بعض الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لطلبة مرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية بالكويت, رسالة ماجستير ,كلية الدراسات العليا بجامعة الكويت , قسم الارشاد النفسي والتربوي ,2008م

3-كهينة علواش ,معالجة العنف من خلال التلفزيون والعاب الفيديو و تأثيره على الطفل , رسالة ماجستير , جامعة الجزائر , كلية العلوم السياسية والاعلام , قسم الاعلام والاتصال,2007م.

4-مها حسني الشحروري, اثر الالعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى اطفال مرحلة المتوسطة بالأردن , دكتوراه , كلية الدراسات العليا التربوية , علم النفس التربوي ,2007م.

5-سعيد بومغيرة , اثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب ,رسالة دكتوراه, جامعة الجزائر, كلية العلوم السياسية والاعلام , قسم الاعلام والاتصال ,2006م.

الدوريات:

1-ابوجراح, طفلك والالعاب الالكترونية ,- مزايا واخطار , مجلة المتميزة , العدد الثالث والعشرون ,2003م.

2- بلال عرابي, قضايا في اعلام الطفولة , مجلة الطفولة والتنمية ,العد السادس , مج2, 2002

